

Contenu : 54 CARTES DONT 2 JOKERS

- nb : Valable pour tous les jeux
- On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Le donneur distribue en commençant toujours par son voisin de gauche.
- Le premier joueur est celui qui se trouve à gauche du donneur.

LE KEM'S

🕒 Dès 7 ans

👥 4 joueurs

🎯 **But du jeu :** Réunir dans son jeu 4 cartes de la même valeur et le faire savoir à son partenaire en utilisant un signal secret.

📜 **Règle du jeu :**

Préparation du jeu : Enlever les jokers. Tirer au sort des équipes de deux. Chaque équipe doit se mettre à l'écart pour choisir un signal secret (par exemple : cligner d'un œil, se gratter la joue...).

Déroulement d'une partie : Le donneur distribue 4 cartes à chaque joueur. Le reste des cartes constitue la pioche. Chaque joueur regarde ses cartes sans les montrer. Ensuite le donneur prend 4 cartes dans la pioche qu'il dispose, en ligne, faces visibles, au milieu.

Une fois les 4 cartes alignées, les joueurs peuvent en prendre une (ou plusieurs à la fois) et l'échanger avec une (ou plusieurs) carte(s) de leur jeu, le but étant de réunir le plus vite possible 4 cartes de la même valeur.

Une fois tous les échanges réalisés, le donneur vérifie qu'il y a de nouveau 4 cartes au centre. Si elles n'intéressent plus personne, le donneur les ramasse et les met de côté, faces cachées. Puis le donneur remet 4 nouvelles cartes au centre et les échanges peuvent recommencer etc...

Lorsqu'un joueur a réussi à réunir 4 cartes de la même valeur, il doit faire le signal secret à son partenaire, sans se faire remarquer par ses adversaires.

Son partenaire doit crier « kem's » dès qu'il voit le signal. Si les deux partenaires ont dans leurs jeux 4 cartes de même valeur au même moment, ils font tous les deux le signal et ils doivent dire en même temps « double kem's ».

Si un joueur croit avoir deviné le signal d'une équipe adverse, il peut dire « contre kem's ». Il doit alors décrire le signal. Si la description est correcte, la partie

s'arrête, et l'équipe adverse doit choisir un nouveau signal. Si la description est incorrecte, la partie peut continuer.

- **Calcul de points** : Par équipe
- 1 kem's = 1 point
- 1 double kem's = 4 points
- 1 contre kem's = 4 points
- 1 contre-kem's raté (la description du signal ne correspond pas) = - 2 points

LE BARBU

 Dès 8 ans

 De 3 à 5 joueurs

 **But du jeu** : Accumuler le moins de points possible en réalisant les 7 contrats. Un contrat doit être réalisé en une seule manche.

Une partie de barbu dure 7 manches.

Description des contrats

- 1) Le « plus de plis » : ramasser le plus de plis.
- 2) Le « sans aucun pli » : ramasser le moins de plis.
- 3) Le « sans dame » : éviter de ramasser des dames dans ses plis.
- 4) Le « sans cœur » : éviter de ramasser des cartes de la couleur cœur dans ses plis.
- 5) Le « sans roi de cœur » : éviter de ramasser le roi de cœur dans ses plis.
- 6) Le « sans deux derniers plis » : éviter de ramasser les deux derniers plis.
- 7) La « salade » : c'est la combinaison des contrat 2, 3, 4, 5 et 6. Il faut éviter de faire des plis surtout les deux derniers, de ramasser les dames, les cartes de cœur, le roi de cœur.

 **Règle du jeu** :

- **Préparation du jeu** : Enlever les jokers du jeu. Préparer une feuille sur laquelle on inscrit le nom des joueurs en colonnes et le nom des contrats en lignes. À trois joueurs, on enlève le deux de trèfle et le deux de pique. À cinq joueurs, on enlève le deux de trèfle. Le donneur distribue toutes les cartes entre les joueurs.
- **Déroulement d'une partie** : En fonction de son jeu, le premier joueur annonce le contrat qu'il pense pouvoir réaliser dans cette manche. Les autres essayent de remplir le même contrat. Chaque contrat ne peut être choisis qu'une seule fois. Le premier joueur joue sa première carte. Tous les autres joueurs, à tour de rôle, doivent poser dessus une carte de la même couleur. Si un joueur n'a pas de carte de la couleur demandée, il peut se débarrasser de la carte de son choix. Celui qui a mis la plus grosse carte

de la couleur demandée remporte le pli.

C'est ce même joueur qui relance le jeu. Lorsque toutes les cartes ont été jouées, chacun compte ses points en fonction du contrat annoncé en début de partie.

Pour chaque manche, le donneur change et donc celui qui choisit le contrat aussi.

nb : Pour le contrat « le plus de plis » : le donneur doit choisir un atout : c'est à dire une couleur qui permet de couper quand on ne peut pas jouer dans la couleur demandée. En même temps qu'il annonce son contrat : « le plus de plis », il doit annoncer la couleur de l'atout. Par exemple, s'il a beaucoup de cœur dans son jeu, il dit « atout cœur ».

Attention, c'est toujours la carte d'atout la plus forte qui remporte le pli.

- **Calcul de points** : Par contrat :
- 1) Le « plus de plis » : - 5 points par pli.
- 2) Le « sans aucun pli » : 5 points par pli.
- 3) Le « sans dame » : 20 points par dame.
- 4) Le « sans cœur » : 5 points par carte de cœur.
- 5) Le « sans roi de cœur » : 80 points pour le roi de cœur.
- 6) Le « sans deux derniers plis » : 10 points pour l'avant-dernier pli, 20 points pour le dernier pli.
- 7) La « salade » : On additionne les points et les pénalités de chaque contrat.

LE TROU DUC

 Dès 7 ans

 4 joueurs

 **But du jeu** : Se débarrasser le plus rapidement de toutes ses cartes.

 **Règle du jeu** :

- **Préparation du jeu** : Distribuer toutes les cartes (y compris les jokers) entre les joueurs. *Nb : L'ordre des cartes est le suivant : joker, 2, as, roi, dame, valet, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3.*
- **Déroulement d'une partie** : Le premier joueur commence en posant une ou plusieurs cartes de même valeur. Le joueur suivant doit déposer au minimum le même nombre de cartes d'une valeur supérieure. Par exemple, si le premier joueur a joué une paire de 5, le joueur suivant doit jouer une paire, un breïan (3 cartes de même valeur) ou un carré (4 cartes de même valeur) d'une valeur supérieure à 5.

Seul le joker permet de jouer une seule carte quelle que soit la ou les cartes jouées au tour d'avant. Après un joker, le joueur suivant peut mettre une carte seule ou une combinaison.

Si un joueur ne peut pas ou ne veut pas jouer, il passe son tour.

nb : Un joueur n'est jamais obligé de jouer. Dans ce cas, le joueur qui a mis la première carte ou combinaison ramasse le pli. Et c'est lui qui relancera le jeu en mettant de nouveau une carte ou une combinaison.

Le premier joueur qui n'a plus de cartes reçoit le titre de « président ».

Le dernier joueur à avoir des cartes en main reçoit le titre de « trou duc ».

 Dès 8 ans

 De 3 à 6 joueurs

 **But du jeu :** Atteindre le nombre exact de plis annoncé en début de partie.

 **Règle du jeu :**

- **Préparation du jeu :** À trois joueurs, enlever un « 2 », à cinq joueurs, enlever deux « 2 » et à six joueurs, enlever quatre « 2 ».

Préparer une feuille avec le nom des joueurs en colonnes et le nombre de parties en lignes pour noter les prévisions et les scores.

À la première partie, le donneur distribue une seule carte à chaque joueur.

Le reste des cartes constitue la pioche. Il retourne ensuite la première carte de la pioche. Cette carte désigne la couleur de l'atout. À chaque nouvelle partie, le nombre de cartes distribuées augmente d'une carte. Quand toutes les cartes sont distribuées, on fonctionne dans l'autre sens : à chaque nouvelle partie, le nombre de cartes distribuées diminue d'une carte.

- **Déroulement d'une partie :** Chaque joueur regarde sa ou ses cartes. Puis en fonction de la couleur de l'atout, le premier joueur annonce le nombre de plis qu'il compte ramasser. Chacun à leur tour, les autres joueurs font pareil.

nb : Le dernier joueur doit annoncer un nombre de plis qui, additionné aux autres plis annoncés, sera inférieur ou supérieur (mais pas égal) au nombre de cartes distribué à chaque joueur.

Le premier joueur joue une carte. Les joueurs suivants doivent jouer la même couleur. S'ils ne peuvent pas, ils jouent la couleur atout. S'ils ne peuvent toujours pas, ils se débarrassent d'une carte de leur choix. Celui qui pose la carte d'atout la plus forte remporte le pli. S'il n'y a pas d'atout, c'est celui qui a posé la carte la plus forte dans la couleur demandée qui remporte le pli. Celui qui remporte le pli relance le jeu.

- **Calcul de points :** Les joueurs qui ont réalisé le nombre de plis annoncé gagnent 5 points par pli, plus 5 points de bonus.

Les joueurs qui n'ont pas réalisé le nombre de plis annoncé perdent 5 points par pli en plus ou en moins.

 Dès 7 ans

 De 2 à 6 joueurs

 **But du jeu :** Ramasser toutes les cartes.

 **Règle du jeu :**

- **Préparation du jeu :** Enlever les jokers. Distribuer toutes les cartes entre les joueurs.

- **Déroulement d'une partie :** Chaque joueur empile ses cartes, faces cachées, devant lui. Le premier joueur retourne la première carte de son paquet et la place au centre. Puis les autres joueurs vont tour à tour retourner leur première carte et recouvrir la carte du joueur précédent. Au bout du premier tour, si personne n'a retourné de figures (as, roi, dame, valet), c'est celui qui a mis la carte la plus forte qui remporte le pli.

Si un joueur retourne une figure, le joueur suivant doit réaliser un contrat en retournant à la suite une ou plusieurs cartes de son paquet en fonction de la figure : 1 carte si c'est un valet, 2 si c'est une dame, 3 si c'est un roi, 4 si c'est un as. Si en réalisant son contrat, il ne retourne aucune figure, c'est le premier joueur qui ramasse le pli.

S'il retourne une figure, son contrat s'arrête et c'est au troisième joueur de réaliser un nouveau contrat en fonction de la nouvelle figure et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur réalise un contrat sans retourner de figure. Dans ce cas, c'est celui qui a déposé la dernière figure qui ramasse le pli.

Lorsque deux cartes de même valeur sont retournées à la suite, soit par le même joueur, soit par deux joueurs différents, tous les joueurs doivent taper le plus vite possible sur le paquet de cartes au centre. Le plus rapide ramasse toutes les cartes.

 Dès 7 ans

 De 2 à 5 joueurs

LE 8 AMÉRICAIN

 **But du jeu :** Se débarrasser au plus vite de toutes ses cartes.

 **Règle du jeu :**

- **Préparation du jeu :** Distribuer 8 cartes à chaque joueur.
Le reste des cartes, placé au centre face cachée, constitue la pioche. Retourner la première carte de la pioche, et la poser à côté.
 - **Déroulement d'une partie :** Le premier joueur doit jouer en fonction de la carte retournée. Il peut jouer :
 - soit une ou plusieurs cartes de même valeur,
 - soit une carte de même couleur,
 - soit un 8, quelle que soit sa couleur.Les cartes suivantes ont une fonction spéciale :
 - Les huit permettent de changer de couleur n'importe quand.En posant son 8, le joueur doit annoncer la couleur qu'il demande.
 - Les jokers et les 2 font prendre 2 cartes au joueur suivant.
 - L'as de pique fait changer le sens du jeu.
 - Les valets font sauter le tour du joueur suivant.
 - Après un 7, on est obligé de réjouer.
- Lorsqu'un joueur ne peut pas placer de carte, il doit piocher. S'il ne peut toujours pas jouer, il passe son tour. Le joueur qui se retrouve avec une seule carte en main doit crier immédiatement « carte ». S'il oublie, il reçoit une carte du jeu de chaque joueur, et la partie continue.
- Si la pioche est épuisée, on retourne, faces cachées, les cartes jouées pour constituer une nouvelle pioche. La première carte de cette pioche sera retournée face visible et servira, comme au début du jeu, de point de départ pour continuer la partie.
- **Calcul de points :** Le joueur qui a posé toutes ses cartes ne marque pas de point. Les autres comptent la valeur de leurs cartes en main : as = 40 points, figures = 10 points et les autres cartes coûtent le nombre de points qu'elles indiquent. Le gagnant est celui qui après 5 manches a le moins de points.

LE WHISTITI

 Dès 8 ans

 4 joueurs

 **But du jeu :** Obtenir un maximum de plis.

 **Règle du jeu :**

7

- **Préparation du jeu :** Distribuer 13 cartes à chaque joueur. Le reste des cartes constitue la pioche. La première carte de la pioche sera retournée, face visible, à côté de la pioche. Cette carte désigne l'atout.

- **Déroulement d'une partie :** Le premier joueur joue une carte de son choix qu'il dépose face visible au centre. Les autres joueurs abattent chacun leur tour leurs cartes dans la couleur demandée. Si tous les joueurs peuvent fournir une carte dans la couleur demandée, le joueur qui a posé la carte la plus forte remporte le pli.

Ceux qui n'ont pas la couleur jouent un atout. On dit que le pli est coupé. Celui qui aura mis la carte d'atout la plus forte remporte le pli.

Enfin, si un joueur n'a pas de carte dans la couleur demandée, ni de carte d'atout, il joue alors une carte dont il veut se débarrasser.

- **Calcul de points :** Chaque pli vaut 1 point. Le gagnant est le joueur qui atteint 20 points.

LE WHIST SIMPLE

 Dès 7 ans

 4 joueurs

 **But du jeu :** Faire le maximum de plis.

 **Règle du jeu :**

- **Préparation du jeu :** Enlever les jokers. Tirer au sort deux équipes de 2. Le donneur fait couper le jeu par son voisin de droite et distribue, une par une, 13 cartes à chacun des joueurs. Il retourne la dernière carte qui lui revient. Cette carte indique l'atout. Il la montre à tous les joueurs puis la met dans son jeu.

nb : L'ordre des cartes est le suivant : as, roi, dame, valet, 10, ..., 2.

- **Déroulement d'une partie :** Le premier joueur pose une carte. Les joueurs suivants doivent mettre une carte de la même couleur. S'ils n'ont pas la couleur demandée, ils coupent avec une carte d'atout ou lis se défont.

Celui qui a la carte d'atout la plus forte remporte le pli. S'il n'y a pas d'atout, c'est celui qui a joué la carte dans la couleur demandée qui remporte le pli. Le joueur ayant ramassé le dernier pli relance le jeu.

- **Calcul de points :** Au delà du 6e, chaque pli vaut 1 point.

Si une équipe réussit à avoir : - les 4 honneurs (as, roi, dame, valet dans la couleur de l'atout), elle marque 4 points.

- 3 honneurs sur 4, elle marque 2 points.

La première équipe à avoir 10 points remporte la manche.

8

LE RAMI

 Dès 9 ans

 De 2 à 7 joueurs

 **But du jeu :** Faire des combinaisons de cartes afin de se débarrasser le plus rapidement possible de toutes ses cartes. 3 combinaisons possibles : des suites (3 cartes minimum de la même couleur), des brelans (3 cartes de même valeur) et des carrés (4 cartes de même valeur).

 **Règle du jeu :**

- **Préparation du jeu :** Distribuer 10 cartes lorsqu'il y a 2 joueurs, 7 cartes à 3, 4 ou 5 joueurs et 6 cartes à 6 ou 7 joueurs. Le reste constitue la pioche.
- **Déroulement d'une partie :** Après la distribution, la pioche est placée face cachée au centre. On retourne la première carte de la pioche, que l'on pose juste à côté. C'est l'écart. Le premier joueur met de côté une carte de son jeu. Pour la remplacer, il peut au choix :
 - prendre la carte de l'écart et la remplacer par la carte mise de côté, face visible.
 - prendre la première carte de la pioche et recouvrir la carte de l'écart par la carte mise de côté, face visible.

Les autres joueurs font de même.

À partir du deuxième tour, les joueurs, chacun leur tour, peuvent au choix :

- poser une ou plusieurs combinaisons de cartes.
- compléter des combinaisons existantes par une ou plusieurs cartes mais en une seule fois. Ex : Pour compléter une suite « 10, valet, dame », un joueur peut mettre un 8 et un 9.

En revanche, il ne peut pas compléter au même tour, une suite et un brelan, ou une suite et un carré.

Les joueurs déposent leurs cartes ou combinaisons de cartes, avant d'avoir écarté une carte de leur jeu, et donc avant de l'avoir remplacée. Donc la carte prise sur l'écart ou sur la pioche, ne peut servir qu'au tour d'après.

D'autre part, les joueurs peuvent prendre le risque d'essayer de « faire un rami », c'est-à-dire de déposer toutes leurs cartes en une seule fois. Cela fait gagner plus de points.

La carte joker permet de remplacer n'importe quelle carte. Un joueur peut, lors de son tour, échanger un joker étalé par un adversaire contre la carte manquante. Mais il doit aussitôt poser la combinaison où figure le joker. Dans

ce cas, il ne pioche aucune autre carte.

La partie continue jusqu'à ce qu'un joueur ait posé toutes ses cartes.

- **Calcul de points :** - Le joueur qui termine le premier (qui a donc posé toutes ses cartes) remporte 50 points de bonus auxquels on ajoute les points de ses cartes.

- Le joueur qui fait un rami remporte 100 points de bonus auxquels on ajoute les points de ses cartes.

Le joker : 20 points

Les figures : 10 points

Les autres cartes : la valeur indiquée sur la carte.

Ex : une suite de cœur (5,6,7), un brelan de roi, un brelan de 2, un carré de valet = $(5+6+7) + (10 \times 3) + (2 \times 3) + (10 \times 4) = 18+30+6+40 = 94$

- Pour les autres joueurs, les cartes en main donnent des points négatifs, celles qui sont étalées donnent des points positifs.

LA RÉUSSITE DE « L'HORLOGE »

 Dès 7 ans

 1 joueur

 **But du jeu :** Ranger toutes les cartes, 4 par 4, comme sur le cadran d'une horloge. C'est à dire que les 4 « as » sont rangés à 1h, les 4 « 6 » sont rangés à 6h, les 4 valets sont rangés à 11h, et les 4 dames sont rangées à 12h.

 **Règle du jeu :**

- **Préparation du jeu :** Enlever les jokers. Bien mélanger les cartes. Disposer les douze premières cartes du paquet, faces cachées et en rond, de manière à ce que chaque carte représente un chiffre ou un nombre du cadran d'une horloge. Puis on recouvre chacune de ces 12 cartes par trois autres cartes (toujours faces cachées). Il reste 4 cartes que l'on ne regarde pas : c'est la pioche.

- **Déroulement d'une partie :** On retourne la première carte de la pioche et on la dépose face visible à sa place sur l'horloge (par exemple si c'est un « trois », on la place à 3h), à côté de la pile de cartes placée à cet endroit. Puis on retourne la première carte de cette pile et on la dépose à sa place sur le cadran de l'horloge et ainsi de suite.

Attention : Si on retourne un roi, on le place au milieu du cadran de l'horloge. Et dans ce cas on retourne la deuxième carte de la pioche que l'on va mettre

à sa place sur le cadran de l'horloge... Si les 4 rois sont retournés trop tôt, il n'y aura pas assez de ploche, et donc la réussite sera ratée.

LA RÉUSSITE

 Dès 7 ans

 1 joueur

 **But du jeu :** Ranger par couleur et dans l'ordre (as, 2, 3 ... valet, dame, roi) toutes les cartes du jeu.

 **Règle du jeu :**

- **Préparation du jeu :** Enlever les jokers. Étaler 28 cartes en escalier. Le reste des cartes constitue la ploche.

La première colonne est formée de 7 cartes qui se chevauchent légèrement.

Elles sont placées faces cachées et la carte en bas de la colonne est retournée.

La deuxième colonne est formée de 6 cartes qui se chevauchent légèrement.

Elles sont placées faces cachées, et la carte en bas de la colonne est retournée.

Idem pour la troisième colonne jusqu'à la septième colonne.

La septième colonne est formée d'une seule carte, face visible.

- **Déroulement d'une partie :** Lorsque le jeu est placé, on observe attentivement la ligne des cartes retournées. Il faut alors déplacer les cartes entre elles, de manière à former des suites décroissantes (en continuant la colonne vers le bas) qui alternent cartes rouges et cartes noires.

Dès que la dernière carte d'une colonne a été déplacée, on peut alors

retourner la carte qui suit et essayer de l'intégrer dans une suite. On peut

déplacer une carte retournée, ou un paquet de cartes retournées, d'une colonne à l'autre.

Si toutes les dernières cartes des colonnes ont été retournées et qu'on ne peut plus en bouger aucune, on est bloqué. On retourne alors, une par une, les cartes de la ploche jusqu'à ce que le jeu soit débloqué.

Dès qu'on retourne un as, on le place en dehors de « l'escalier ». À partir de ce moment, il faut essayer de trouver le 2 dans la même couleur puis le 3 etc...

Jusqu'à ce que la couleur soit complète. On fait de même avec les 3 autres as.

La réussite est gagnée si on arrive à reconstituer complètement et dans

l'ordre croissant les 4 couleurs (cœur, carreau, pique, trèfle).

La réussite est perdue lorsqu'on ne peut plus déplacer une seule carte avant d'avoir atteint ce but.

LA CRAPETTE

 Dès 10 ans

 2 joueurs

 **Nombre de cartes nécessaires :** 2 jeux de 52

 **But du jeu :** Se débarrasser de toutes ses cartes.

 **Règle du jeu :**

- **Préparation du jeu :** Enlever les jokers. Chaque joueur prend un jeu de cartes. Chaque joueur mélange son jeu et retourne les 4 premières cartes qu'il dispose en colonne face visible, devant lui.

Puis il écarte de son jeu 11 cartes empilées, qui constituent la crapette. Les dix premières sont faces cachées, la 11^e est au-dessus des autres, face visible. Le reste des cartes s'appelle le talon.

Chaque joueur prend 4 cartes de son talon et les dispose, faces visibles, en une colonne en face de lui, à sa droite. Les 8 cartes posées se font donc face, deux par deux.

À droite de son talon, le joueur se défaussera des cartes, faces visibles, qu'il ne pourra pas placer dans le jeu, ce troisième paquet de cartes s'appelle le pot. Au début de la partie, il n'y a aucune carte dans le pot.

- **Déroulement d'une partie :** Le premier joueur est celui qui a retourné la carte la plus forte sur sa crapette. Si les cartes retournées sont de même valeur, on les remet en dessous de la crapette, et on en retourne deux autres. **Règle de base :** Pour se débarrasser de ses cartes, il existe trois solutions :

1) Reconstituer les 8 familles complètes (cœur, carreau, pique, trèfle) dans l'ordre croissant (as, 2, 3, ..., valet, dame, roi). Dès que l'on retourne un as, on le met au milieu (entre les deux colonnes), ensuite on essaye de trouver le 2, puis le 3 de la même famille et ainsi de suite, jusqu'à avoir reconstitué la famille complète. C'est l'objectif prioritaire sur tous les autres.

2) Réaliser des suites décroissantes à partir des 8 cartes placées en colonne. Les cartes rouges et noires doivent s'alterner, mais on ne tient pas compte du symbole (cœur, carreau, pique, trèfle).

3) Mettre des cartes sur la crapette ou sur le talon de son adversaire.

Attention, il faut qu'elles soient de la même couleur. Elles doivent être aussi immédiatement supérieures ou inférieures. Ex : si la dernière carte retournée de la crapette de l'adversaire est un 8 de cœur. On ne peut

mettre par dessus qu'un 7 de cœur ou un 9 de cœur. Si on a plusieurs cartes qui se suivent dans la même famille, on peut les mettre à la suite. Dans les trois cas ci-dessus, le joueur a le droit de déplacer des cartes dans le jeu (par exemple, rassembler deux suites), de manière à libérer des places pour y mettre de nouvelles cartes de sa crapette ou de son talon.

Concrètement comment joue-t-on ?

Il existe un ordre pour jouer ses cartes que les joueurs doivent respecter sous peine de perdre leur tour. Celui qui joue doit bien observer le jeu pour, dans l'ordre :

- Repérer et essayer de récupérer une carte qui doit aller dans une des familles du milieu (les piles qui vont de l'as au roi d'une même couleur).
- Essayer de placer la ou les cartes de sa crapette : soit pour les placer dans une des familles du milieu (à faire toujours en priorité) soit pour les placer dans une des suites sur les côtés ou soit pour les mettre sur la crapette ou le talon de son adversaire. Tant qu'on peut placer des cartes de sa crapette, on continue à jouer.
- Essayer de placer une ou plusieurs cartes de son talon, soit pour les placer dans une des familles du milieu soit pour les placer dans une des suites sur les côtés ou soit pour les mettre sur la crapette ou le talon de son adversaire. Tant qu'on peut placer des cartes de son talon, on continue à jouer.

Pour faire ces trois opérations, les joueurs peuvent à volonté déplacer les cartes pour essayer de libérer des cases. Cela les aidera pour se débarrasser de leurs cartes.

Attention ! À chaque fois qu'on déplace une carte dans le jeu ou que l'on retourne une nouvelle carte, cela change la configuration du jeu. Il faut de nouveau respecter l'ordre dans lequel on doit placer ou déplacer les cartes. Le tour d'un joueur est terminé lorsque :

1) Le jeu est bloqué. Il ne peut plus placer aucune carte, ni de sa crapette, ni de son talon.

2) Son adversaire lui dit « crapette ». Il est alors obligé de passer son tour.

Dans quel cas peut-on dire « crapette » à son adversaire ?

. S'il n'a pas joué en priorité les cartes censées rejoindre les familles du milieu.
. Si l'adversaire ne respecte pas l'ordre dans lequel il doit jouer ses cartes.

Par exemple, s'il joue une carte de son talon, alors qu'il pouvait placer avant une carte de sa crapette.

La partie est terminée lorsque :

13

- Un des joueurs n'a plus de carte. C'est lui le gagnant.

- Les joueurs ne peuvent plus placer aucune carte. Dans ce cas, chacun compte ses cartes. Le gagnant est celui qui en a le moins.

LE POKER

👤 Dès 9 ans

👥 De 2 à 7 joueurs

🎯 **But du jeu :** Avoir la combinaison de cartes la plus forte ou réussir à faire croire aux autres joueurs que c'est le cas.

📜 **Règle du jeu :**

- **Préparation du jeu :** Le donneur bat un jeu de 52 cartes et distribue 5 cartes à chaque joueur.

- **Déroulement d'une partie :** Chaque joueur regarde son jeu sans le montrer aux autres. Il repère dans son jeu s'il a des combinaisons intéressantes.

Les différentes combinaisons (de la plus faible à la plus forte) :

- La paire : deux cartes de valeur identique (ex : deux as, deux rois, deux 8...)
- La double paire : deux paires (ex : deux as et deux 7, deux 3 et deux valets)
- Le brelan : trois cartes de valeur identique (ex : trois 5, trois dames...)
- La suite ou la séquence : cinq cartes qui se suivent sans interruption (quelles que soient la couleur et la famille). *nb : L'as peut dans ce cas être la carte la plus forte ou la plus faible. (ex : as de pique, 2 de carreau, 3 de trèfle, 4 de trèfle, 5 de cœur ou 10 de cœur, valet de trèfle, dame de pique, roi de carreau, as de carreau).*

- Le flush : cinq cartes quelconques qui sont toutes de la même famille. (ex : 3, 5, 8, valet, roi de cœur)

- Le full : une paire + un brelan

- Le carré : 4 cartes de valeur identique

- La flush royale : cinq cartes d'une même famille qui se suivent sans interruption. (ex : 9, 10, valet, dame, roi de carreau).

Si deux joueurs ont des combinaisons du même genre : deux brelans, deux fulls, etc ..., c'est la combinaison la plus forte qui gagne. Par exemple :

- un carré de roi bat un carré de valet qui bat un carré de 7, etc.
- un full composé d'une paire de valets et un brelan de 8, bat un full composé d'une paire de 2 et d'un brelan de dames.

Si deux joueurs ont deux combinaisons du même genre et composées de cartes qui ont une valeur identique, ce sont les cartes qui n'appartiennent pas

14

à la combinaison qui font la différence. Par ex , le joueur 1 a une paire de valets et une paire de 5 et un roi. Le joueur 2 a lui aussi une paire de valets et une paire de 5 et une dame. C'est le joueur 1 qui gagne puisque le roi est plus fort que la dame.

Avant de commencer une partie, les joueurs conviennent de la valeur de la mise minimum (par exemple : 1 allumette). Tous ceux qui veulent être dans la partie déposent cette mise au centre de la table. Les autres se « couchent », c'est à dire qu'ils ne veulent pas jouer cette partie et donc ils ne misent pas. Pour améliorer leur jeu, les joueurs qui ont misé peuvent échanger jusqu'à trois cartes de leur jeu. Les joueurs, chacun à leur tour, en commençant par celui qui se trouve à gauche du donneur, posent sur la table, faces cachées, les cartes qu'ils veulent échanger. Le donneur récupère ces cartes et donne en échange le même nombre de cartes, faces cachées.

Le joueur placé à gauche du donneur décide, en fonction de son jeu, de la prochaine mise (par exemple : 3 allumettes). Chaque joueur a la possibilité d'abandonner la partie, dans ce cas, il perd sa mise de départ. La partie continue sans lui.

Le joueur suivant (joueur 2) s'il veut rester dans la partie peut :

- miser la même chose que le joueur précédent (joueur 1). Cela veut dire qu'il demande à voir le jeu de son adversaire. Dans ce cas, son adversaire lui montre au moins une figure (une paire...). Mais il n'est pas obligé de lui montrer entièrement sa combinaison. Par exemple, s'il a un carré, il peut montrer seulement une paire.

Dans ce cas, le joueur 2 décide s'il se couche ou s'il continue la partie. S'il continue, il annonce sa mise (forcément supérieure à celle annoncée par le joueur 1) et la dépose au milieu de la table. Et c'est au joueur 3 de parler.

- augmenter la mise (par exemple 5 allumettes). Dans ce cas, il la dépose au milieu de la table et c'est au joueur 3 de parler.

Si le joueur 2 augmente la mise directement, cela PEUT vouloir dire qu'il a un bon jeu. Mais cela PEUT aussi vouloir dire qu'il « bluffe », c'est-à-dire qu'il essaye de faire croire qu'il a un bon jeu. Dans ce cas, les autres joueurs vont être impressionnés et seront tentés de se coucher. Le joueur 2 remportera alors toutes les mises, même si son jeu était médiocre.

Lorsque plus personne ne relance le jeu en proposant une mise supérieure, le dernier qui a misé dit « je ferme ». Il abat alors ses cartes, face visible, devant tous les autres joueurs. Ceux qui ont des points moins élevés perdent leur mise. Celui qui a des points plus élevés doit le prouver en montrant son jeu. Dans ce cas, c'est lui le gagnant. Il remporte toutes les mises.